

**Рябчик, Шустрик — два браточки —  
Порозкидали клубочки.  
А Зоринка, киця мила,  
Всі клубочки полічила.**

**Шустрик теж допомагав  
І клубочки рахував.  
Що ж до Рябчика малого —  
Треба ще знайти такого:**

**Поки він клубками грався,  
Весь у нитки замотався.  
Треба його рятувати  
І клубочки рахувати.**

**МАЛЬВИ**  
Зроблено в Україні  
[www.malvy.games](http://www.malvy.games)  
malvy.games  
@malvy.games

© 2019 Ідея та реалізація: Ольга Каниюка  
© 2019 Ілюстрації та дизайн: Зоряна Симотюк

## Муркитливе доміно

**Вік гравців:** від 6 років.  
**Кількість гравців:** 2-4 гравці.  
**Ціль гри:** якнайшвидше позбутися своїх карток.

Колоду добре перемішують і роздають усім гравцям по 8 карток. Першим починає той, у кого є котик із найменшим числом. Гравець кладе картку з котиком на стіл. Хід переходить до наступного гравця.

Картки кладуться за принципом доміно — лише до крайніх карток. За один хід гравець кладе одну картку.

До картки з котиком гравець може докласти:

- Картку з виразом, сума якого дорівнює числу на картці з котиком. Картка кладеться будь-якою стороною.

**Картки з однаковим числом**

**Перша картка**

**Доданки у виразах збігаються**

**Крайня картка**

**Крайня картка**

**Вільний доданок**

**Число дорівнює сумі виразу**

**Число дорівнює доданку**

**Крайня картка**

- Картку з виразом, у якому один із доданків дорівнює числу на картці з котиком. Картка кладеться відповідною стороною, щоб сторона з іншим доданком була вільна.
- Картку з котиком із таким же числом.

До картки з виразом гравець може докласти:

- Картку з котиком, число біля якого дорівнює сумі виразу.
- Картку з котиком, число біля якого дорівнює вільному доданку.
- Картку з виразом, що має таке саме значення.
- Картку з виразом, у якому один з доданків дорівнює вільному доданку. Картка кладеться відповідною стороною, щоб сторона з іншим доданком була вільна.

Якщо у гравця немає потрібної картки, він добирає картки з колоди, поки не візьме потрібної картки. Якщо в колоді карток немає, гравець пропускає хід.

Виграє той, хто швидше позбудеться своїх карток.

**МАЛЬВИ**  
СІМЕЙНА  
РОЗВАЖАЛЬНО-  
НАВЧАЛЬНА ГРА

# МУРКІТЛИВЕ ДОДАВАННЯ

**1 2 3**  
КІМТЛИВА  
ЛІЧБА

5+ 2-4 63

Наші чудові картки з милими котиками та клубочками задумані так, щоб діти легко могли навчитись додавати, вивчили склад числа і водночас просто весело побавилися. Спочатку діти рахують клубочки, згодом вони навчаються візуально відрізняти, де два клубочки, а де три; поступово запам'ятовують склад числа та навчаються швидко додавати. Також діти знайомляться з парними та непарними числами: **парні числа написані абрикосовим кольором, а непарні – бузковим.**

Наші котики Рябчик, Шустрик та Зоринка зроблять додавання веселою та захопливою грою, де діти зображатимуть котиків, нявкатимуть і рахуватимуть клубочки.

Шустрику потрібна одна картка



Рябчику потрібні дві картки



Зоринці потрібні три картки



### Комплектація гри

45 карток з клубочками (виразами) та 18 карток з котиками (з числом, що є сумою виразу).

Інструкція до гри.

### Муркітливе додавання

Вік гравців: від 5 років.

Кількість гравців: 2-4 гравці.

Ціль гри: допомогти котикам зібрати клубочки.



Кошенята бавились клубочками та порозкидали їх. Тепер котикам треба навести лад та знайти свої клубочки – тобто картки, де значення виразу дорівнює числу біля котика. Кожен котик шукає одну, дві або три картки зі своїми клубочками. Кількість карток, які потрібні котику, вказано у верхніх кутках картки.

Перед початком гри потрібно відібрати окремо картки з котиками та клубочками (виразами).

Гравці добре перемішують обидва набори карток і роздають по **3 картки з котиками**. Отримані картки гравці кладуть лицем догори; обидва набори карток кладуть посередині столу лицем донизу.

Гру починає гравець, у якого котик із **найменшим** числом.

Він відкриває верхню картку з клубочками та перевіряє, чи картка підходить котромусь із його котиків.

• Якщо картка йому підходить, котик радісно нявкає (гравець каже: «**Няв, мое!**»), забирає картку собі і кладе поряд із картокю з відповідним котиком.

Картки Даринки



Картки з клубочками



Картки з котиками



Відкрита картка



Зібрані картки



«Мур-няв, я зібрав!»



Картки Назарка

Картки Матвійка

Далі гравець відкриває наступну картку з клубочками. І так доти, поки не трапиться картка з виразом, що гравцю не підходить.

• Якщо картка не підходить, хід переходить до наступного гравця. Якщо ця картка не підходить його котикам, він кладе її внизу колоди, якщо підходить – забирає собі. Далі він відкриває верхню картку з клубочками, і гра продовжується.

• Якщо під час ходу один із котиків гравця зібрав потрібну кількість карток, він говорить: «**Мур-няв, я зібрав!**», перевертає котика та його картки лицем донизу. Далі бере собі ще одну картку з **котиком**.

Гра завершується, коли картки з клубочками закінчились.

Гравці рахують свої картки з котиками. Виграв той, хто зібрав найбільше котиків.

**Примітка.** У гру можна грати динамічніше! Колоду з клубочками кладуть лицем догори. Тоді гравець, що побачив картку свого котика, швидко говорить: «**Няв, мое!**». Картку забирає собі той, хто швидше нявкнув. Якщо картка нікому не підходить або гравець забув нявкнути, то картка кладеться збоку лицем донизу. Коли закінчиться основна колода, ті картки, що лежать лицем донизу, знову вводяться в гру.



Також із цими картками можна зіграти в **Муркітливе доміно** (див. інструкцію далі) або інші ігри, які можна знайти у нас на сайті [www.malvy.games](http://www.malvy.games). Там же можна придбати наші ігри, наприклад: **Муркітливе віднімання, Дивозвірі чи 40НІЖОК.**